



CORSICA RAID AVENTURE

NOTE D'INFORMATION

CARTES ET LEGENDE

1. LEGENDES CARTOGRAPHIQUES

Les parcours comprennent des points qui sont indiqués dans le road-book ou sur les extraits cartographiques. Leurs passages (sauf les PPR) sont obligatoires et doivent être franchi en équipe.

L'ensemble des points d'organisation doivent être pris dans l'ordre de leur numéro (01-02-03 ... etc) sur les extraits cartographiques (sauf exception précisée).

- **Les CP = Point de contrôle.** Ils sont positionnés en entrée et en sortie de section de course ou d'épreuve. Des commissaires de course gèrent le point de contrôle.

Le commissaire de course valide et note l'horaire de départ de l'équipe.

A l'arrivée sur un CP, le chef d'équipe et ses équipiers doivent se présenter au commissaire de course qui valide et note l'horaire d'arrivée de l'équipe.

- **Les CPH = Point de contrôle horaire.** Certains CP sont des CPH et comportent un horaire de fermeture au-delà duquel les équipes ne sont plus autorisées à s'engager sur l'épreuve et doivent se rendre directement à un point suivant (si besoin avec un transfert par leur assistance), comme indiqué dans le Road-Book. Le CPH prend effet sur le temps de départ des concurrents sur l'épreuve suivante. Si un Point d'Assistance est prévu, les équipes doivent faire leurs Point d'Assistance AVANT la fermeture du CPH et non après.

- **Les PA = Point d'Assistance :** Il s'agit des points d'assistance sur lesquels les raiders peuvent se changer, se ravitailler, et changer de matériel entre deux disciplines (kayak et vtt par exemple).

Pour les équipes engagées en version CRA2+1, le PA leur permet de faire le roulement des équipiers avant de repartir sur l'épreuve suivante. Les PA sont toujours liés à un CP.

- **Les B = Balise.** Il s'agit des points munis d'une balise qui permettent à chaque équipe de prouver qu'elle a bien effectué un parcours. L'un des raiders de l'équipe doit poinçonner le support de pointage de l'équipe au passage de la balise sur l'emplacement prévu. Chaque pince de poinçonnage comporte un symbole d'inscription différent.

La présence de tous les équipiers est obligatoire.

En cas de disparition ou d'absence de la balise ou de sa pince de contrôle au point prévu, les concurrents, devant être sûrs de leur orientation, ne doivent pas perdre de temps. Ils envoient un MMS avec une photo (via le téléphone de secours) de l'emplacement de la balise manquante, poursuivent leur progression et signalent cette absence au CP suivant.

- **PPR : Points de Passage Recommandés.** Il s'agit de points de passage (très fortement) conseillés mais non-obligatoires. Leur but est d'apporter un conseil de progression à chaque équipe.

Les PPR ne comportent pas de balise et évitent donc un arrêt supplémentaire. Ils ne sont donc pas matérialisés sur le terrain.

- **Les IR & Zone IR = Intersection Routière & Zone Routière.**

Les IR sont positionnées aux intersections entre les parcours empruntés par les concurrents et les voies ouvertes à la circulation routière sur route goudronnée ou sur des points routiers spécifiques. Les Zones IR sont des portions d'itinéraires se déroulant sur route goudronnée. Ils signifient que vous allez croiser ou allez emprunter une route jusqu'à l'IR suivant.

A l'abord des IR et sur les Zones IR, les équipes doivent ralentir considérablement leur vitesse. Les passages et emprunts d'IR et de zone IR doivent se faire avec une vigilance accrue dans le très strict respect du code de la route et en se rappelant que les raiders n'ont aucune priorité de passage sur les autres usagers.

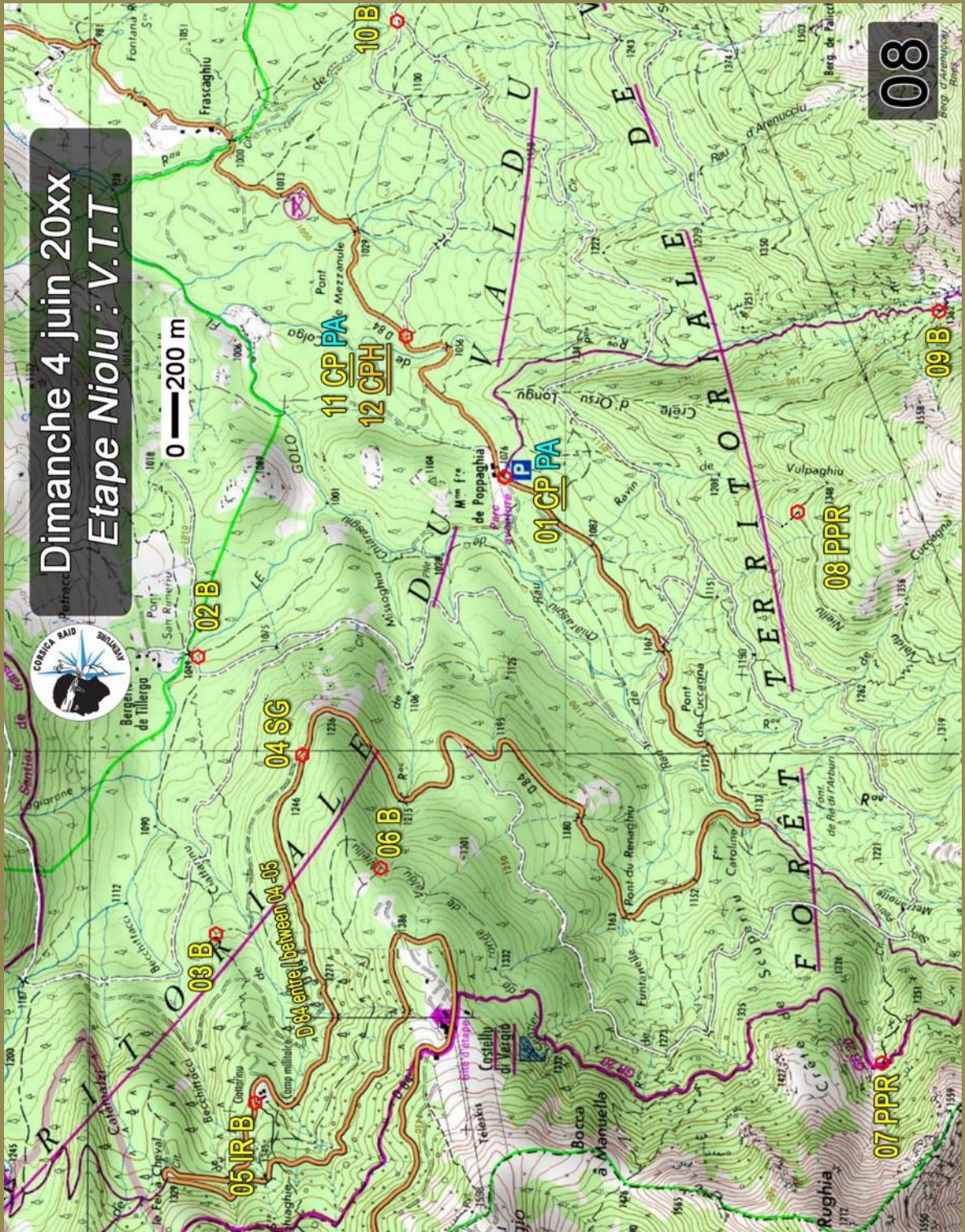
Les IR ne sont pas matérialisés sur le terrain.

- **Les SG = Points de Signalisation Routière :** Ils sont positionnés sur de rares IR qui présentent une dangerosité toute particulière (par exemple route nationale ou route très fréquentée).

Ils sont gérés par des signaleurs. Les signaleurs ont donc pour fonction de prévenir à la fois les usagers du déroulement de la course et les concurrents de leur arrivée. Les raiders doivent franchir les SG selon les directives des signaleurs.

2. EXTRAITS CARTOGRAPHIQUES RAIDERS :

Extraits carto basés sur de l'IGN 25.000ème. Ils sont spécialement pour les raiders. Il y a tous les points de passage, épreuve par épreuve ou par section pour obtenir une bonne lecture cartographique. Lorsque cela est nécessaire, nous avons rajouté les sentiers que l'Ign a lamentablement oublié.



3. EXTRAITS CARTOGRAPHIQUES ASSISTANCE :

Les cartes routières permettent aux assistances de se déplacer d'un CP-PA à un autre, et si besoin et sur directives de la l'organisation, de trouver les autres points importants.

Les n° des CP-PA sont les mêmes que sur les extraits carto raiders pour que vous puissiez être en synergie avec vos raiders. Il est donc important de consulter également les extraits carto raiders pour que l'équipe raiders-assistants fonctionne bien.

